PlayStation
NTSC U/C
0 45557 08858 3
PlayStation
TEEN
CONTENT RATED BY ESRB
SLUS-01032
Item #8858
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
DIGIMON WORLD
BANDAI

ATTENTION : À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION

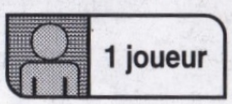
Un faible pourcentage de la population peut éprouver des troubles épileptiques si elle est exposée à certains types de diagrammes de lumière ou de lumières clignotantes. Certains motifs ou arrières plan présentés sur des écrans de télévision ou certains jeux vidéo, même ceux joués à la console PlayStation, peuvent causer des troubles épileptiques chez certaines personnes. Certaines conditions peuvent produire des symptômes épileptiques, auparavant passés inaperçus, même chez des personnes qui n'ont pas d'antécédents de troubles épileptiques ou d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, souffrez d'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à ce jeu vidéo. Pendant la partie, si vous éprouvez des étourdissements, des troubles de la vision, des spasmes oculaires ou musculaires, une perte de conscience, une désorientation, tout mouvement involontaire ou des convulsions, arrêtez IMMÉDIATEMENT l'utilisation de ce jeu et consultez un médecin avant de terminer la partie.

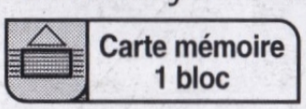
AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISION SUR GRAND ÉCRAN :

Avant de brancher la console PlayStation à votre télévision sur grand écran, veuillez lire le guide d'utilisateur de votre télévision, sauf dans le cas d'un modèle doté d'un écran ACL. Sinon, vous pourriez endommager l'écran de votre téléviseur de façon permanente.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION :

- Ce disque compact a été conçu pour jouer uniquement sur une console PlayStation.
- Ne pas le plier, le frapper ou le submerger.
- Ne pas le placer sous les rayons directs du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Prendre des pauses occasionnelles pendant une longue partie.
- Conserver ce disque compact propre. Toujours le tenir par ces bords et le ranger dans son étui lorsqu'il n'est pas utilisé. Utiliser un linge sec, non pelucheux et doux pour l'essuyer en formant des lignes droites en partant du centre vers le bord externe. Ne jamais utiliser de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.





TABLES DES MATIÈRES

2. •••••• Commencer une partie

3. •••••• Contrôles

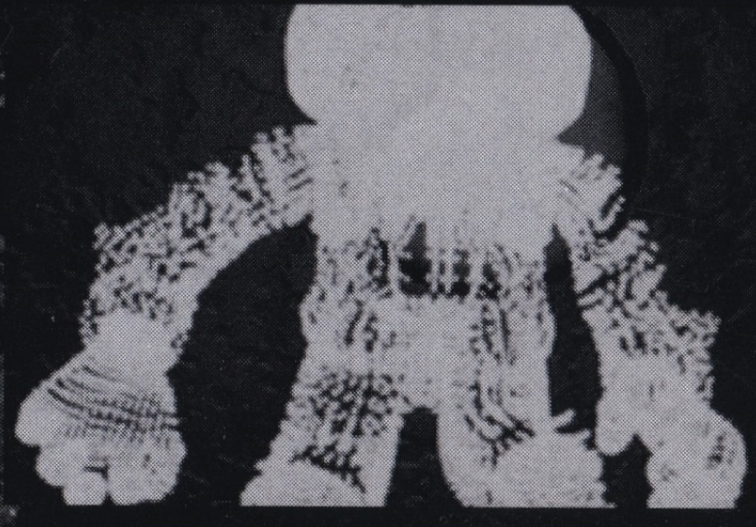
4. •••••• L'histoire et le monde

6. •••••• Personnages principaux

8. •••••• Déroulement du jeu

9. •••••• Champ et menu

10. •••••• Statut des Digimons



12. •••••• Statut du joueur

14. •••••• Bataille

16. •••••• S'occuper d'un Digimon

20. •••••• Objects

22. •••••• La ville File City

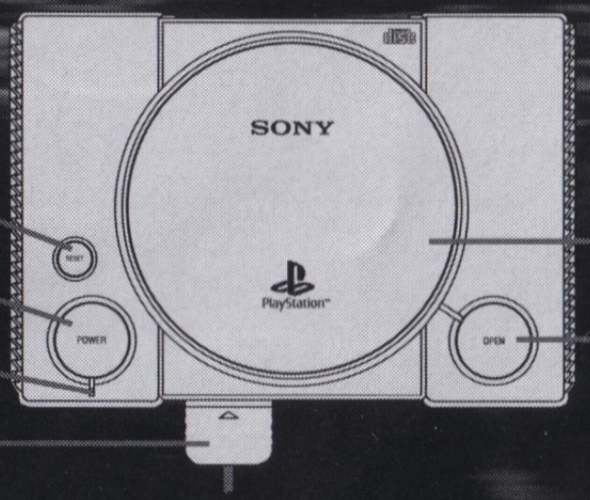
24. •••••• Bataille compétitive

26. •••••• Conseils

COMMENCER UNE PARTIE

UNITÉ PRINCIPAL

(vue du haut)



BOUTON DE REMISE À ZÉRO

BOUTON D'ALIMENTATION

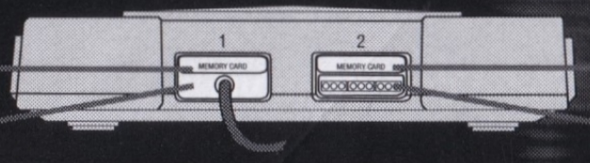
VOYANT DE MISE EN MARCHE

PORT DE CONTRÔLE

COUVERCLE

BOUTON POUR OUVRIR

(vue de face)



ENTRÉE DE LA CARTE MÉMOIRE 1

PORT DE CONTRÔLE 1

ENTRÉE DE LA CARTE MÉMOIRE 2

PORT DE CONTRÔLE 2

Appuyez sur le bouton OPEN pour ouvrir le couvercle, puis placez le Cédérom dans l'unité. Mettez l'unité en marche. Un démo s'affichera, suivi d'un écran TITRE.

À l'écran TITRE, vous pourrez sélectionner différents modes à l'aide des boutons de directions Up/Down. Appuyez ensuite sur le bouton ⊗ pour confirmer votre sélection.

POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE : sélectionnez « Start a New Adventure », puis appuyez sur ⊗ pour confirmer.
POUR CONTINUER UNE PARTIE : sélectionnez « Continue an Adventure », puis appuyez sur (X) pour confirmer.
POUR SUPPRIMER UNE AVENTURE : vous pouvez supprimer les données d'une aventure. Pour ce faire, sélectionnez le port dans lequel vous avez inséré la carte mémoire, puis appuyez sur ⊗.
POUR VOUS BATTRE CONTRE UN AMI : sélectionnez « Memory Card Competition Battle », puis appuyez sur ⊗.

N'oubliez pas d'insérer une carte mémoire. Sinon, vous ne pourrez pas sauvegarder votre partie. N'essayez pas d'enlever une carte mémoire pendant une partie.

CONTRÔLES

Bouton L2
Bouton L1
SÉLECTION
BOUTONS DE DIRECTIONS
CONTRÔLE GAUCHE (non utilisé)
VOYANT
Bouton R2
Bouton R1
Bouton START
Bouton △
Bouton □
Bouton ○
Bouton ✕
CONTRÔLE DROIT (non utilisé)

CHAMP DE L'ÉCRAN

Bouton L1 non utilisé

Bouton L2 non utilisé

Boutons de directions vers le haut/le bas/la gauche/la droite; déplace le curseur en diagonale

Sélection non utilisé

Bouton Start met une partie sur pause ou en recommence une autre

Bouton R1 fait marcher le personnage, s'il est appuyé pendant une action

Bouton R2 non utilisé

Bouton △ ouvre un menu; Annule une commande

Bouton ○ non utilisé

Bouton ✕ parle à un correcteur, exécute une commande

Bouton □ non utilisé

ÉCRAN DE BATAILLE

Bouton L1 accroît les puissances techniques spéciales

Bouton L2 non utilisé

Boutons de directions sélectionner l'icône d'une bataille ou d'un article

Sélection substitue le HP de l'adversaire ferme/ouvre l'affichage

Bouton Start met une bataille sur pause ou en recommence une autre

Bouton R1 accroît les puissances techniques spéciales

Bouton R2 non utilisé

Bouton △ ouvre un menu d'article ; annule

Bouton ○ non utilisé

Bouton ✕ exécute une commande pour l'icône de bataille ou une sélection d'article

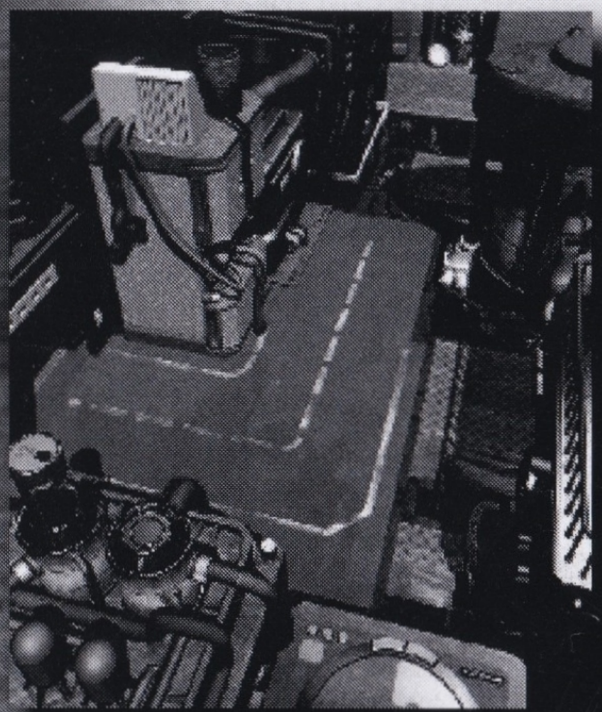
Bouton □ utilise une technique spéciale

L'HISTOIRE ET LE MONDE

LE MONDE DIGIMON provient de la fusion du monde naturel et la fantaisie numérique. Il fut un temps où plusieurs espèces de Digimons vivaient ensemble sur l'île des Fichiers Binaires, mais à un certain moment, certains d'entre eux ont perdu la parole. Ils quittèrent la ville File City pour errer dans l'île.

- **Arbres brumeux**
  Cette belle forêt brumeuse se trouve dans le secteur nord-ouest de l'île.

- **La ville Factorielle**
  Une ville mécanique désordonnée dans laquelle coexiste la pacotille et la technique de pointe. Les Digimons se cachent souvent dans les égouts.



- **Forêt indigène**
  Une forêt paisible borde la ville File City. Au sud-ouest, il y a un lac poissonneux (le lac Oeil du Dragon).

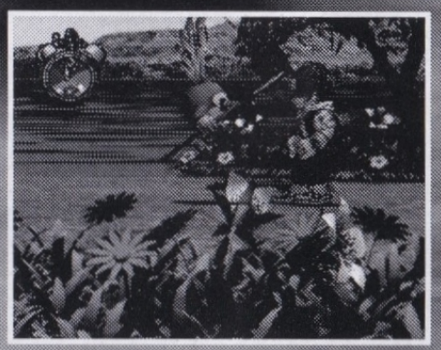
- **Désert de glace**
  Au nord de l'île, il y a une région qui est gelée en permanence. Sous cette masse de neige et de glace il y a une église, l'église du Sanctuaire glacé.

- **Jungle tropicale**
  Dans cette jungle verdoyante on y trouve une source naturelle.

- **Ville File City**
  Le point de départ de votre aventure. Cette ville abrite différents monstres Digimons.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Le joueur (vous)**
  Un jeune garçon qui a le don de s'occuper des Digimons. Grâce à ce talent, Jijimon l'invite à pénétrer dans le monde des Digimons.



- **Jijimon**
  Un sage, qui habite la ville File City. Il est très vieux, personne ne sait son âge. Malgré le respect qu'il inspire chez plusieurs Digimons, il n'est pas nécessairement leur chef.

DIGIMON EN FORMATION

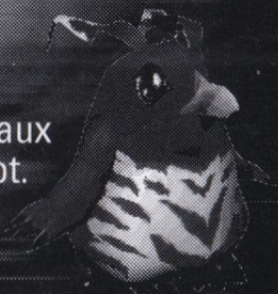
- **Potamon**
  Un bébé Digimon couvert d'un duvet noir et soyeux.

- **Koromon**
  Un petit Digimon, à peine plus grand qu'un bébé, inoffensif.

DIGIMON RECRUE

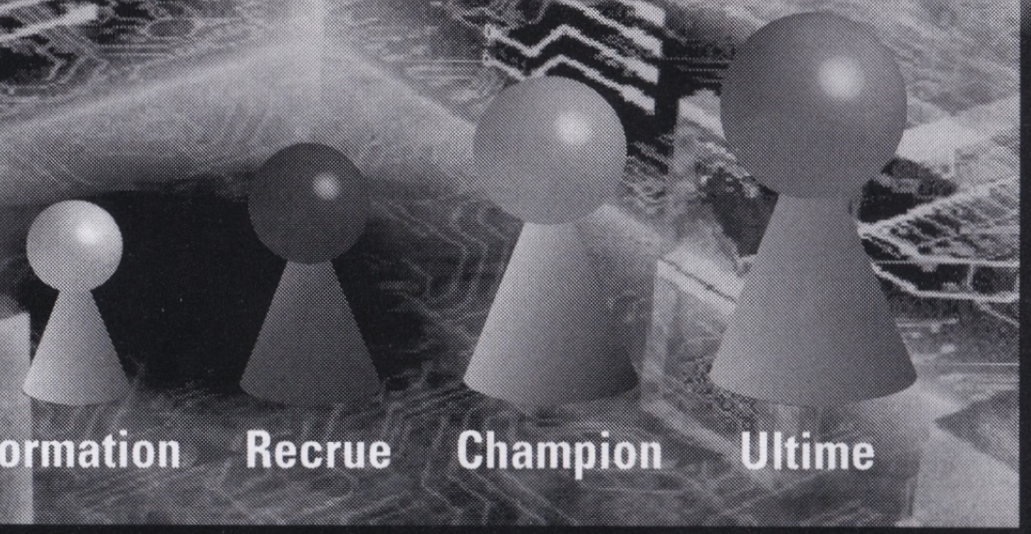
- **Agumon**
  Un reptile bipède, ce Digimon a un léger caractère agressif.

- **Penguinmon**
  Un Digimon oiseau aux allures d'un manchot. Il ne peut pas voler, il est un peu prétentieux.



CYCLE DE CROISSANCE DES DIGIMONS

Avec le temps, le Digimon vieillit et digivolve. La manière dont le joueur s'occupe de son Digimon détermine l'évolution du Digimon.



DIGIMON CHAMPION

- **Angemon**
  Un Digimon angélique, chanceux, doté de six ailes luisantes. Il ne tolère pas les actes maléfiques.

- **Numemon**
  Il adore les endroits sombres et humides et il recouvre son adversaire à l'aide de ses propres excréments.

DIGIMON ULTIME

- **MetalGreymon**
  Principalement un cyborg, ce Digimon super agressif est doté d'une force nucléaire destructive.

DÉROULEMENT DE JEUX

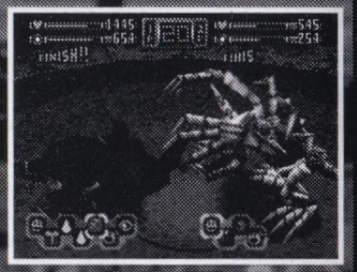
COMMENT JOUER

Le but du jeu c'est de protéger le monde Digimon du danger. Voici les étapes de base du jeu. Vous devez prendre soin de votre Digimon, afin qu'il devienne puissant, puis tentez de ramener à la ville les Digimons qui ont perdu leur « cœur ».

CHAMP

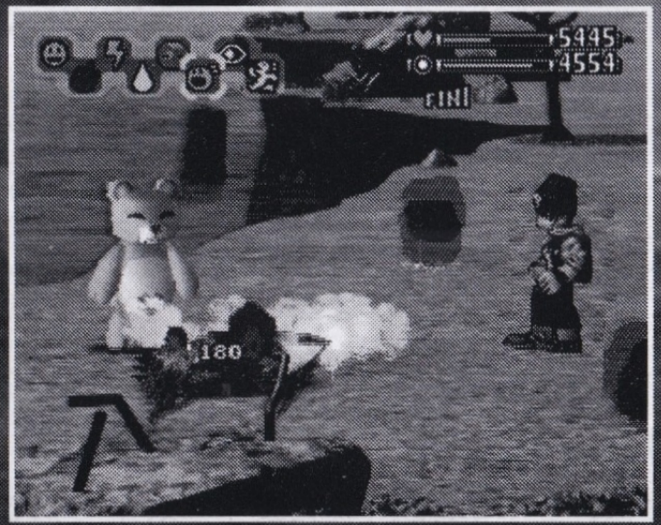
VILLE FILE CITY

BOUTIQUE

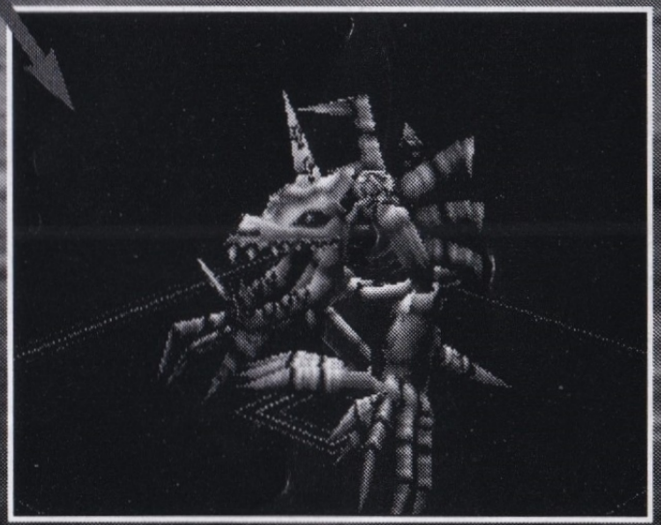


ARÈNE

BATAILLE



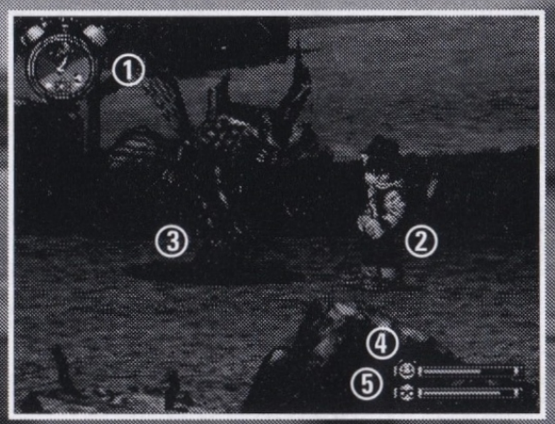
S'OCCUPER D'UN DIGIMON



CHAMP ET MENU

ÉCRAN DE CHAMP

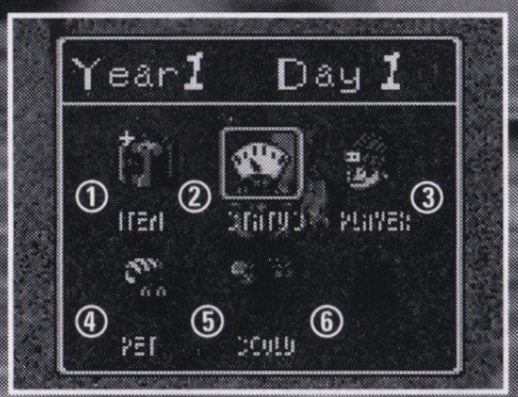
Dans le monde des Digimons, la ville et le champ sont connectés. Vous pouvez traverser de la ville au champ en utilisant les boutons de directions. Vous pouvez aussi pénétrer dans un édifice ou une caverne en passant par une entrée spéciale.



1. **Horloge :** affiche la durée de la partie.
2. **Joueur (vous)**
3. **Votre Digimon**
4. **Échelle de bonheur :** indique le degré de bonheur de votre Digimon (voir p. 10)
5. **Échelle de discipline :** indique le niveau de discipline de votre Digimon (voir p. 10)

ÉCRAN DE MENU

À cet écran, vous pouvez vérifier votre condition ou celle de votre Digimon. Vous pouvez aussi utiliser des objets ou prendre soin de votre Digimon.



1. **Objet :** la liste des objets que vous possédez (voir p. 20 et 21)
2. **Digimon :** indique la condition de votre Digimon (voir p. 10 et 11)
3. **Joueur :** indique la condition du joueur (vous) (voir p. 12 et 13)
4. **Félicitations :** vous permet de féliciter votre Digimon (voir p. 17)
5. **Réprimandes :** vous permet de corriger votre Digimon (voir p. 17)
6. **Coucher :** vous permet de faire dormir votre Digimon (voir p. 17).

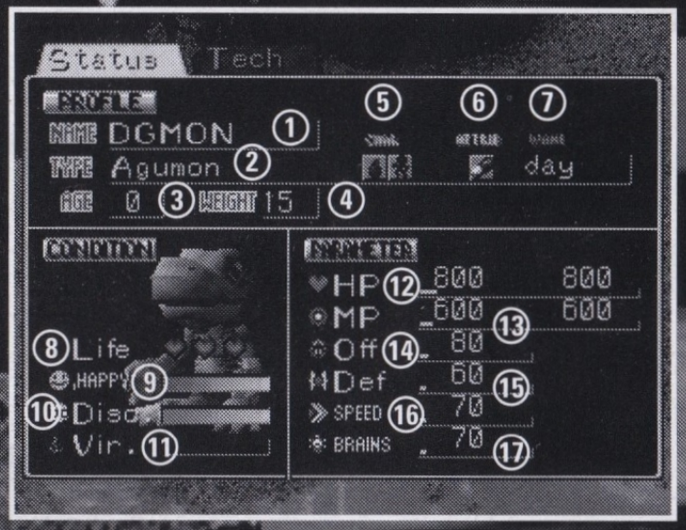
SAUVEGARDER UNE PARTIE

Lorsque vous faites dormir votre Digimon, vous pouvez sauvegarder la partie sur votre carte mémoire.

STATUT DES DIGIMONS

STATUT DES DIGIMONS

Cette option vous permet de vérifier l'état actuel de votre Digimon et de changer sa technique.



PROFILE

1. **Prénom :** indique le prénom que vous avez donné à votre Digimon actuel
2. **Nom Digimon :** indique le nom de votre Digimon actuel
3. **Âge :** l'âge de votre Digimon actuel
4. **Poids :** le poids de votre Digimon actuel
5. **Spécialités :** indique les spécialités de votre Digimon (voir p. 16). Ceci peut affecter les techniques à sa disposition.
6. **Type :** indique le type auquel appartient votre Digimon. Les adversaires Digimons peuvent vouloir affronter votre Digimon selon son type Digimon.

Virus

Vaccin

Données

7. **Heures actives :** indique le moment dans la journée où votre Digimon est fort ou faible pour entreprendre une activité.

CONDITIONS

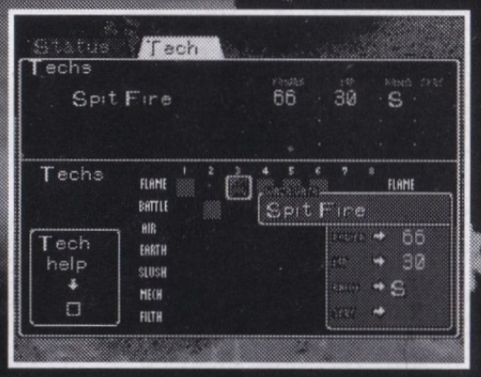
8. **Vie :** chaque fois que votre Digimon perd une bataille, il perd une vie. Il s'efface s'il les perd toutes.
9. **Bonheur :** lorsqu'il en a beaucoup, il vit plus longtemps ; il devient toutefois égoïste.
10. **Discipline :** lorsque le niveau est élevé, le Digimon tend à être plus obéissant, mais sa vie se raccourcit.
11. **Virus :** lorsque le Digimon fait ses besoins n'importe où sauf aux toilettes, le niveau de virus augmente (faites attention !)

PARAMÈTRES

12. **HP (Hit Points) :** comme pour le niveau de vie, lorsque ce niveau est à zéro, votre Digimon s'efface.
13. **MP (Magic Points) :** ce niveau est nécessaire pour utiliser les techniques, lorsqu'il est à zéro, le Digimon ne peut pas utiliser ses techniques.
14. **Offensive :** lorsque ce niveau est élevé, le Digimon a une forte force d'attaque.
15. **Défensive :** lorsque ce niveau est élevé, le Digimon a une forte force de défense.
16. **Vitesse :** lorsque ce niveau est élevé, les actions (attaquer, courir, poursuivre) du Digimon sont rapides.
17. **Cerveau :** un Digimon intelligent peut effectuer correctement vos ordres.

ENSEMBLE DES TECHNIQUES

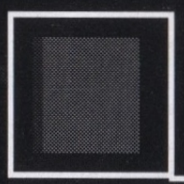
Cette option vous permet de vérifier les techniques que dispose votre Digimon. Vous pouvez préciser un maximum de 3 techniques à la fois. Pour ce faire, appuyez sur le bouton ⊗ à cet écran, pour sélectionner le mode ensemble de techniques (TECHNIQUE SET) ou pour changer de technique. À cet écran, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton □ pour accéder au menu d'aide (HELP mode)



L'ensemble de techniques de votre Digimon actuel

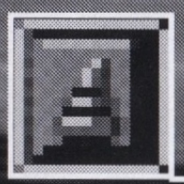
Les techniques disponibles que votre Digimon maîtrise.

Les techniques que votre Digimon ne maîtrise pas en raison de sa spécialité (voir p. 16)



Les techniques que votre Digimon n'a pas encore maîtrisées, mais que vous pourrez ajouter lorsqu'il les maîtrisera.

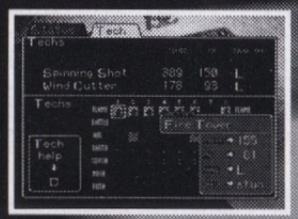
Les techniques que votre Digimon a maîtrisées, mais qui ne sont pas disponibles en raison de sa spécialité.



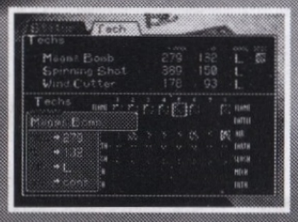
La technique que vous êtes en train d'établir présentement.

EXEMPLE D'UN CHANGEMENT DE TECHNIQUE :

1. Choisir une technique à enlever



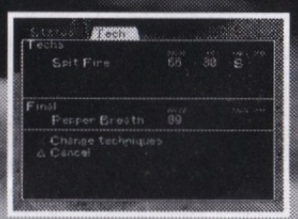
Placez tout d'abord le curseur sur « Fire Tower », une des techniques présentement définies. Appuyez sur le bouton ⊗ pour enlever « Fire Tower ».



2. Choisir une nouvelle technique

Sélectionnez ensuite une nouvelle technique à définir, par exemple, « Magma Bomb ».

3. Confirmation de la sélection

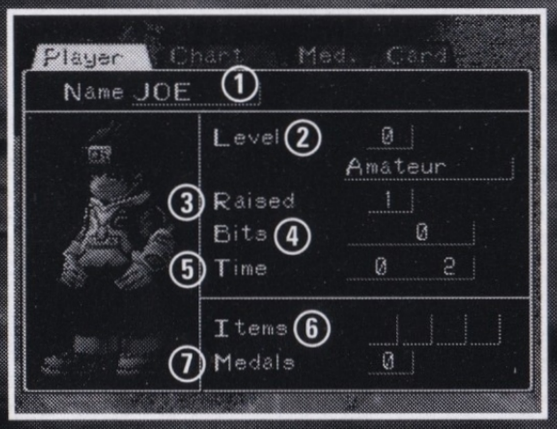


Si la technique « Magma Bomb » est vraiment celle que vous voulez, placez le curseur sur cette technique et appuyez sur le bouton ⊗. « Fire Tower » a été remplacée par « Magma Bomb ».

STATUT DU JOUEUR

STATUT DU JOUEUR

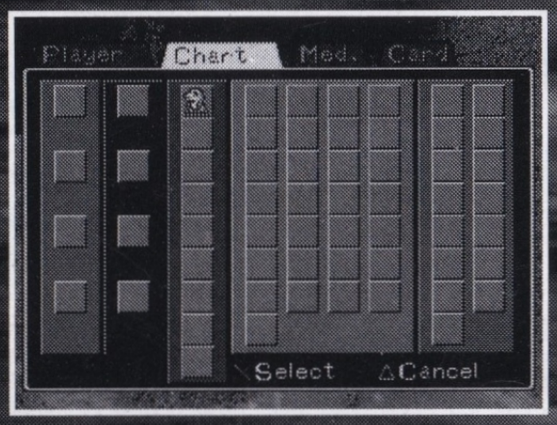
Ce menu vous permet de vérifier l'état du joueur (vous).



1. **Nom :** le nom du joueur (vous).
2. **Niveau d'apprivoisement (Tamer level) :** indique vos aptitudes à prendre soin de votre Digimon.
3. **Digimon élevé (Raised Digimon) :** indique le nombre de Digimons que vous avez pris soin.
4. **Argent de poche (Money in Hand) :** indique combien d'argent vous disposé en « Bits ».
5. **Heures totales (Total Time) :** indique le nombre d'heures jouées au total.
6. **Objets spéciaux (Special Item) :** indique les objets particuliers que vous avez accumulés pendant une aventure.
7. **Médailles collectées (Medals Collected)** indique le nombre de médailles que vous avez.

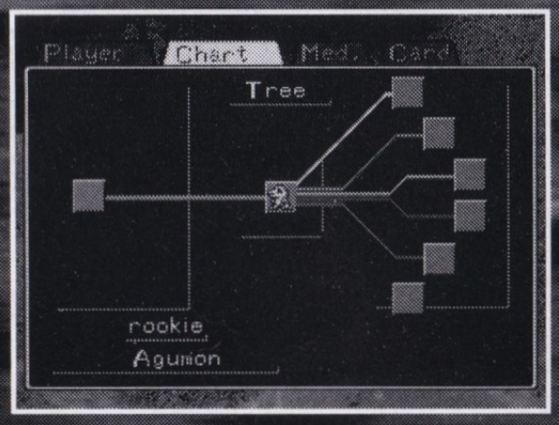
TABLEAU DIGIMON

Indique tous les Digimon qu'un joueur a élevés. Sélectionnez un Digimon avec votre curseur, puis appuyez sur ⊗ pour obtenir le Graphique de Digivolution.

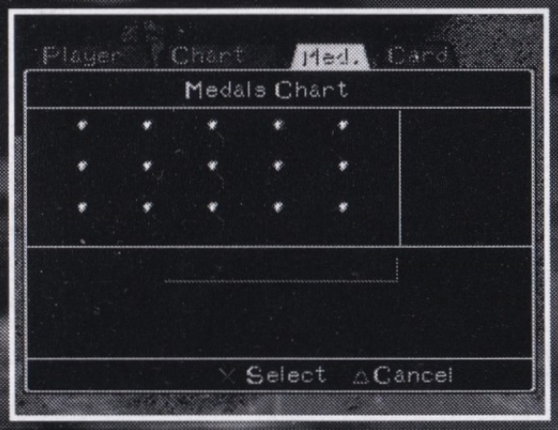


GRAPHIQUE DE DIGIVOLUTION

Indique la croissance d'un Digimon précis.

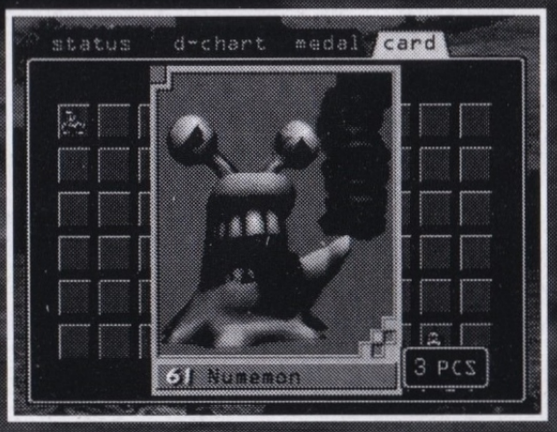


MÉDAILLE



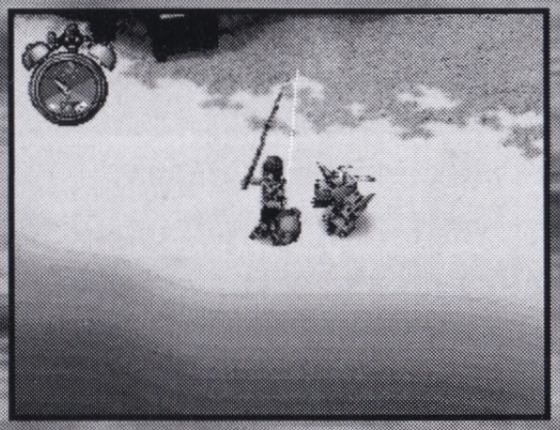
Vous pouvez gagner une médaille Spéciale pendant une partie. Vous l'obtenez automatiquement lorsque vous cliquez sur un certain endroit caché pendant la partie. La médaille s'affiche à l'écran lorsque vous la gagnez.

CARTE



Une rumeur circule à l'effet qu'une boutique vend des cartes Digimon à quelque part dans l'univers Digimon. Cet écran vous indique toutes les cartes que vous avez achetées et collectionnées.

PÊCHE



Si vous obtenez une canne à pêche, vous pourrez pêcher au lac Œil du Dragon.

Comment pêcher

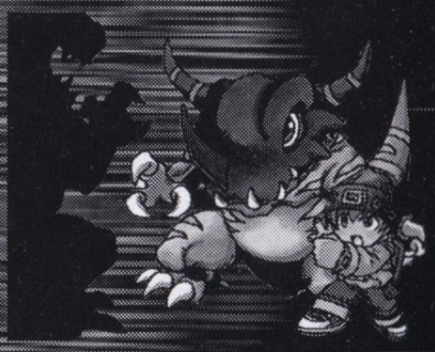
1. Choisissez votre appât (un aliment).
2. Choisissez la direction où vous lancerez votre ligne
3. Appuyez sur ⊗ pour ramener votre ligne, puis appuyez encore sur ⊗, avec la force voulue pour lancer votre ligne.
4. Lorsqu'un poisson mord, appuyez sur le bouton ⊗.
5. Ramenez la ligne à l'aide du bouton ⊗. Faites attention si l'indicateur de tension devient rouge, la ligne est sur le point de se casser!

Boutons directionnels : utilisez les touches Gauche/Droite pour sélectionner la direction où la ligne sera lancée.

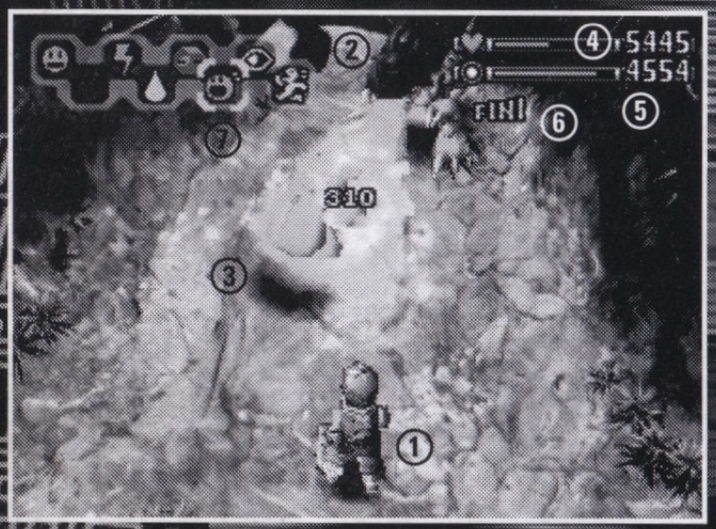
Bouton ⊗ : utilisez ce bouton pour lancer votre ligne, pour appâter un poisson et pour ramener la ligne.

BATAILLE

Il y a plusieurs autres Digimons en plus du vôtre dans le champ. Une bataille commencera lorsque vous en rencontrerez un qui désire se battre. Pendant cette bataille, vous pouvez donner des instructions à votre Digimon en utilisant les icônes de bataille (Battle Icons).



ÉCRAN DE BATAILLE



1. **Joueur (vous)**
2. **Votre Digimon**
3. **Le Digimon de l'adversaire**
4. **Le niveau HP :** indique le nombre de points HP de votre Digimon (voir p. 10)
5. **Le niveau MP :** indique le nombre de points MP de votre Digimon (voir p. 10)
6. **Le niveau pour Terminer (Finish Gauge) :** lorsque le niveau est plein, votre Digimon peut utiliser sa technique pour terminer (voir p. 27).
7. **Les icônes de bataille :** en utilisant ces icônes, vous pouvez envoyer des instructions à votre Digimon.

ICÔNES DE BATAILLE

Your Call! : vous laissez faire votre Digimon, Il se battra comme il l'entend.

Technique (max. 3) : vous lui indiquez d'utiliser les techniques que vous avez sélectionnées.

Patience! : indique à votre Digimon de se défendre au lieu d'attaquer.

Move Away! : indique à votre Digimon d'arrêter de se battre et de garder une distance sécuritaire entre lui et l'adversaire.

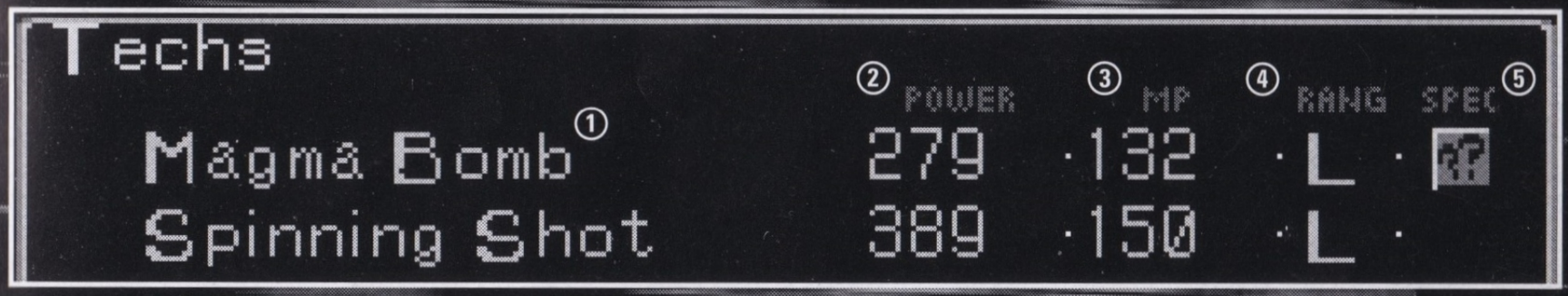
Change Target! : lors d'un combat contre plusieurs adversaires, vous pouvez sélectionner quel adversaire à attaquer.

Run Away!: indique à votre Digimon de se sauver. Toutefois, certains combats ne vous permettront pas de vous sauver.

Les icônes de bataille s'ajustent à l'intelligence de votre Digimon. Les icônes de notre exemple s'affichent lorsque votre Digimon a atteint le plus haut niveau d'intelligence. Il y a plusieurs autres icônes.

TECHNIQUES DIGIMON

Chaque Digimon possède des techniques uniques et efficaces. Les techniques sont disponibles en fonction de la spécialité de votre Digimon (voir p. 16). En maîtrisant les techniques disponibles, vous pouvez gagner les batailles. Chaque Digimon possède au moins une technique pour terminer qui est une technique très efficace qu'un Digimon peut utiliser dans un combat lorsque le niveau Terminer est plein!



1. **Nom de la technique**
2. **Puissance :** la puissance offensive de la technique
3. **MP :** les points magiques utilisés pour une technique
4. **Distance :** la distance entre l'adversaire dans laquelle une technique peut être utilisée
5. **Spec. :** les effets secondaires supplémentaires qu'un adversaire peut souffrir, lorsqu'une technique est utilisée.

STATUT D'ERREUR

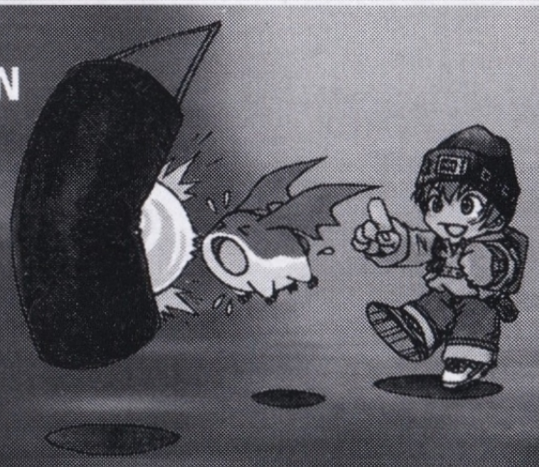
Confusion : le Digimon est troublé et il ne peut pas attaquer l'adversaire correctement. Il n'écoutera pas vos instructions.
Cristallisation liquide : le Digimon devient une image pixel et seulement une technique peut être utilisée. Il lui est impossible de se défendre.
Poison : le Digimon va perdre petit à petit ses Hit Points.
Paralysie : le Digimon devient paralysé et ne peut plus bouger.

COMA

Si le niveau des Hit Points de votre Digimon descendent à zéro pendant une bataille, il tombera dans le coma et le décompte du knock-out s'affichera. Si vous ne traitez pas le coma à l'aide du « Restore Floppy » ou de tout autre objet lorsque le décompte de knock-out s'affiche, votre Digimon perdra non seulement la bataille, mais aussi une VIE. Votre Digimon disparaîtra lorsqu'il aura perdu toutes ses vies.

S'OCCUPER D'UN DIGIMON

COMMENT PRENDRE SOIN DE VOTRE DIGIMON



Votre Digimon vieillit d'un an à toutes les 24 heures de jeu. Au fur et à mesure qu'il vieillit, son apparence changera aussi. Les soins que vous apportez à votre Digimon influencent sa capacité à digivolver. En modifiant la façon de l'éduquer, vous pouvez modifier quel type de Digimon il deviendra, parmi les différents types de Digimon.

TROIS ÉLÉMENTS CLÉS QUI INFLUENCENT LA DIGIVOLUTION

1. Soins erronés : le nombre d'erreurs au niveau des soins tels que la nourriture, le sommeil et la toilette sont importants. Dans certains cas, vous devez augmenter le nombre d'erreurs de soins, pour permettre à votre Digimon à se transformer en un Digimon particulier.

2. Poids : le poids de votre Digimon est important dans la digivolution. Si vous voulez qu'il devienne un gros et puissant Digimon, vous devez lui faire prendre du poids en augmentant son alimentation.

3. Paramètres : les paramètres Digimon (voir p. 10) sont importants dans la digivolution. Si vous voulez qu'il devienne puissant, sélectionnez des paramètres élevés.

SPÉCIALITÉS DIGIMON

FEU : spécialité de d'attaque, une technique qui utilise les flammes ou la chaleur.

BATAILLE : une spécialité d'attaque qui utilise la force physique. Il peut augmenter sa propre puissance.

AIR : une spécialité qui permet de contrôler le vent et l'électricité. Spécialité qui touche l'ensemble des attaques ou les attaques indirectes.

NATURE : spécialiste des poisons et odeurs. C'est un adepte des prouesses aquatiques.

GLACE : contrôle l'eau librement et peut créer de l'air froid en le congelant.

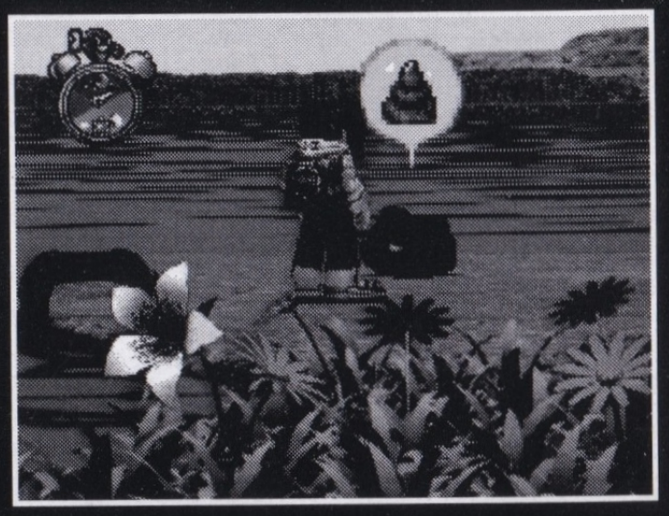
MEC : peut contrôler les données directement du monde numérique. Offert uniquement à un Ultimate Digimon.

SALETÉ : toutes sortes de choses malpropres comme les cacas. Peut être puissant contre certains adversaires.

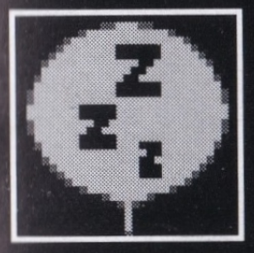
Il y a une relation entre chaque spécialité et technique utilisées. Par exemple, un Digimon dont la spécialité est la glace peut utiliser l'eau avec force, mais utiliserait faiblement le feu.

BULLES DE PENSÉE

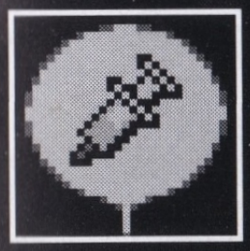
Votre Digimon s'exprimera à l'aide de bulles de pensée. Soyez attentif afin de lui répondre de votre mieux. Si vous ignorez votre Digimon, il peut devenir malade et s'effacer.



Caca : votre Digimon a besoin d'aller aux toilettes. S'il ne va pas aux toilettes en temps, il ira dans un champ et il augmentera son niveau de « Virus ».



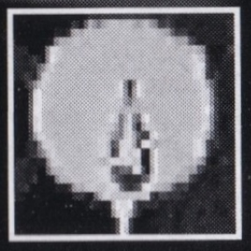
Dodo : votre Digimon veut dormir. Sélectionnez « Sleep » (voir le no ③ ci-dessous) à partir de l'écran menu. Les niveaux HP et MP seront entièrement renouvelés et le statut de la partie peut être sauvegardé sur la carte mémoire.



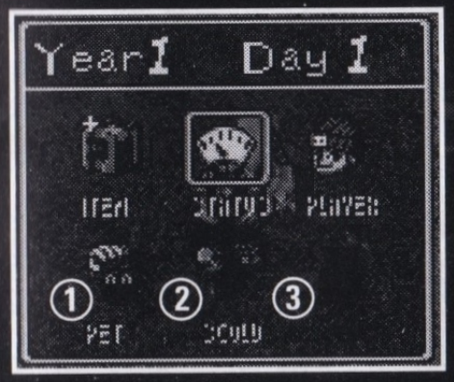
Maladie : pousser votre Digimon à faire trop de choses physiques (comme ne pas le laisser dormir) peut le rendre malade. Guérissez-le à l'aide des bons articles (voir p. 20) ou en l'emmenant à une clinique.

Nourriture : votre Digimon a faim. Nourrissez-le en sélectionnant « Food » à partir de l'écran d'articles. (voir p. 20) et sélectionnez « Use ».

Blessure : votre Digimon a été attaqué dans une bataille et son niveau HP (voir p. 10) est faible, il peut se blesser. Soignez sa blessure à l'aide du bon article (voir p. 20) ou l'emmenant à une clinique.



Fatigue : votre Digimon est très fatigué. Allez à la maison de Jijimon et consultez Punimon, afin qu'il se repose. Les niveaux HP et MP augmenteront.



Compliment : sélectionnez ① pour encourager votre Digimon. Lorsque vous le faites, son niveau de bonheur augmente, mais son niveau de discipline diminuera.

Punition : sélectionnez ② pour punir votre Digimon. Lorsque vous le faites, son niveau de discipline augmente, mais son niveau de bonheur diminuera.

ENTRAÎNEMENT

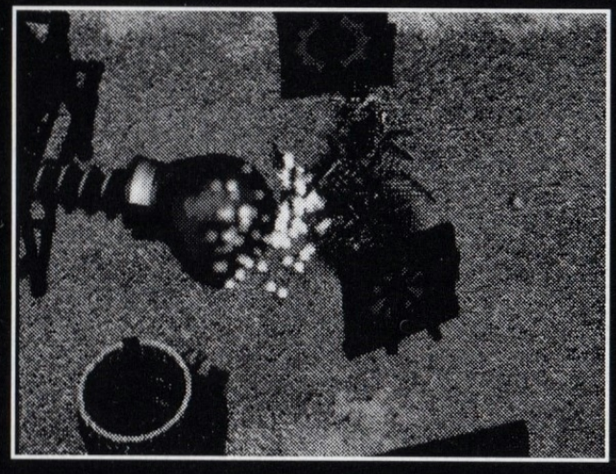
Pour améliorer votre Digimon, il est nécessaire de l'entraîner. Lorsque vous entraînez votre Digimon, les heures de la partie avanceront d'une heure. Selon la spécialité de votre Digimon, certaines habiletés sont plus faciles à améliorer, tandis que d'autres sont plus difficiles à améliorer. Planifiez à l'avance.

Entraînement normal : les habiletés n'augmentent pas beaucoup, mais l'amélioration est garantie.

Points pour essayer l'entraînement : lorsque l'entraînement est réussi, les habiletés augmentent énormément. Mais il faut faire attention si la formation ne réussit pas.

ENTRAÎNEMENT AU GYM VERT

ENTRAÎNEMENT	EFFET
Attaque (strike)	augmente la puissance d'attaque
Blocage (Boulder moving)	augmente le niveau maximum de HP
Gant de boxe (Punch Glove)	augmente la défensive
Course (Running)	augmente la vitesse
Classe (Classroom)	augmente l'intelligence
Chute d'eau (Waterfall)	augmente le niveau maximum de MP



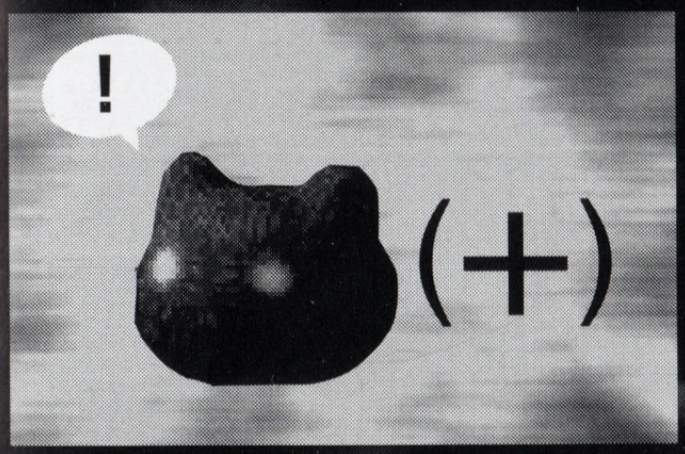
APPRENDRE UNE TECHNIQUE

Votre Digimon peut apprendre des techniques (voir p. 11 et 15) selon sa spécialité (voir p. 16) pendant une aventure. Dans certains cas, il apprendra des techniques lors de son entraînement, mais c'est rare. Il les apprendra principalement en regardant son adversaire les utiliser pendant une bataille.

HÉRITAGE DE DONNÉES DE SOINS

Dans certains cas, votre Digimon peut s'effacer et renaître pendant une aventure. À ce moment là, le Digimon donne naissance à un Digitama, un œuf Digimon, en utilisant son dernier souffle d'énergie. Ce Digitama peut hériter de données de soins prodigués.

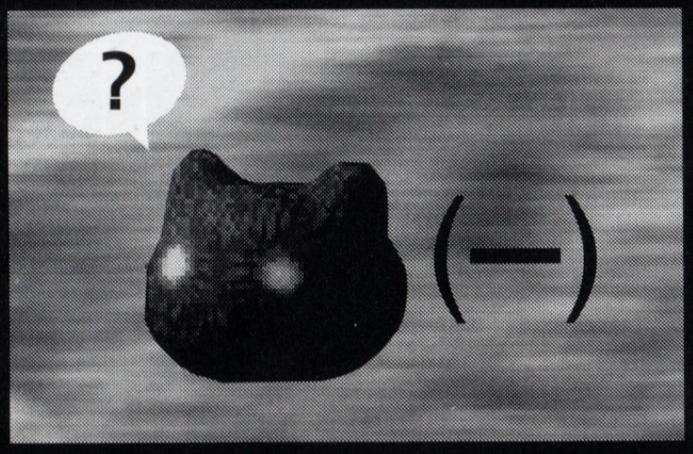
Si un Digimon s'efface à la fin d'une durée de vie normale, il donnera naissance à un bon Digitama qui héritera de toutes les habiletés du Digimon.



Le Digitama héritera de toutes les techniques que le Digimon a apprises.

Un joueur peut choisir le type de Digitama de son choix.

Si un Digimon s'efface à la suite d'une malade ou si le Digimon perd toutes ses VIES dans une bataille, le Digitama n'héritera pas de ses habiletés.



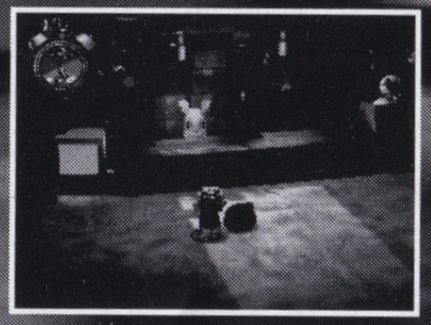
Le Digitama peut oublier les techniques que le Digimon a apprises.

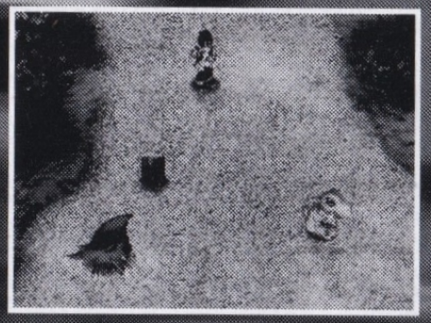
Le type de Digitama sera sélectionné au hasard.

En passant l'héritage de soins de génération en génération, vous pouvez élever un puissant Digimon qui maîtrisera plusieurs techniques.

OBJETS

Il y a différents types d'objets. Certains permettent de récupérer les HP ou le MP. D'autres augmentent la puissance du Digimon. Vous pouvez obtenir ces objets simplement en les ramassant lorsque vous les trouver ou en les achetant au magasin. Voici certains de ces objets :





OBJETS DE RÉTABLISSEMENT

NOM DE L'OBJET	EFFET
Disquette de récupération	Récupère les Hit points
Disquette MP	Récupère les Magic Points
Disquette double	Récupère les MP et les HP
Disquettes diverses	Rétablissent les erreurs (voir p. 15)
Disquette omnipotente	Rétablit les erreurs et récupère les MP et les HP
Disquette protectrice	Protège le Digimon dans une bataille
Disquette de rétablissement	Sort du coma (voir p. 15)
Bandage	Guérit une blessure
Médicament	Guérit une blessure (ou une maladie)

NOURRITURE

NOM DE L'OBJET	EFFET
Viande	Nourriture de base, comble la faim.
Pomme bleue	Rend le Digimon heureux

AUTRES OBJETS

NOM DE L'OBJET	EFFET
Pilote automatique	Permet de retourner rapidement à la ville
Toilette portative	Permet de faire ses besoins n'importe quand et n'importe où

OBJETS DE BATAILLE

NOM DE L'OBJET	EFFET
Disque d'attaque	Améliore la puissance d'attaque dans un combat
Disque de défense	Améliore la puissance de défense dans un combat
Disque haute vitesse	Améliore la vitesse dans un combat
Disque omnipotent	Améliore toutes les capacités de combat

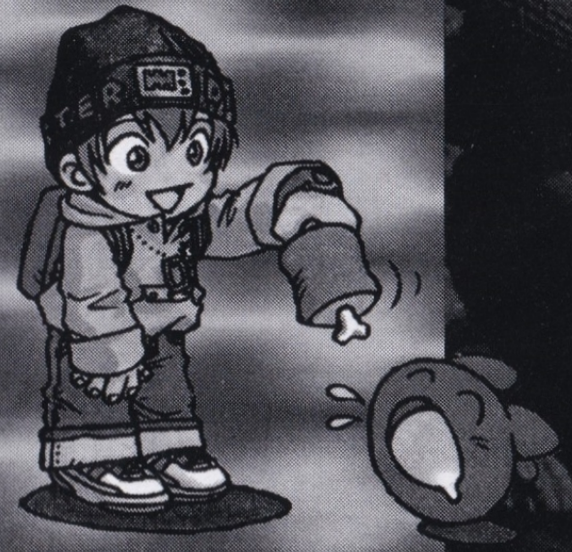
OBJETS D'HABILETÉS PERMANENTES

NOM DE L'OBJET	EFFET
Jeton d'attaque	Accroît le maximum du niveau d'attaque
Jeton de défense	Accroît le maximum du niveau de défense
Jeton d'intelligence	Accroît le maximum du niveau d'intelligence
Jeton de vitesse	Accroît le maximum du niveau de vitesse
Jeton HP	Accroît le maximum du niveau de Hit Points
Jeton MP	Accroît le maximum du niveau de Magic Points

OBJET DE DIGIVOLUTION

Lorsque vous donnez un objet à votre Digimon, il peut digivolver, peu importe sa condition. Toutefois, vous ne pouvez pas remettre un objet à un Digimon en formation. Certains objets peuvent seulement être remis à un Champion.

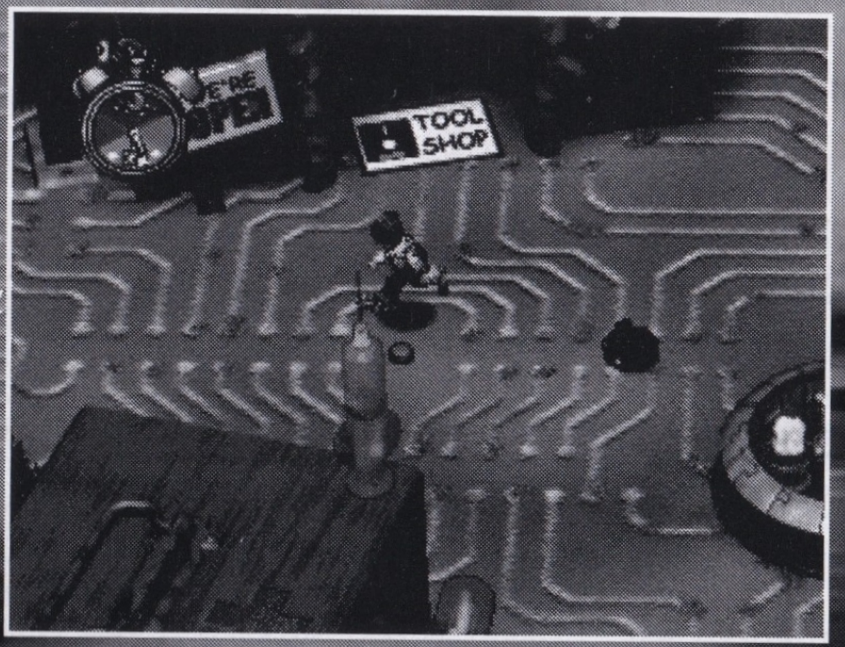
NOM DE L'OBJET	EFFET
Griffes grises (Grey Claws)	Digivolve à Greymon
Boule de feu (Fireball)	Digivolve à Meramon
Ailes noires (Black Wing)	Digivolve à Devimon



(Il y a plusieurs autres objets que ceux mentionnés dans l'exemple

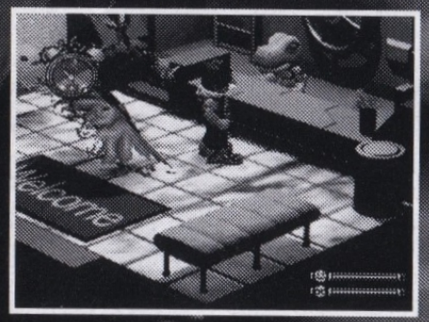
LA VILLE FILE CITY

Cette ville est le premier endroit que vous visiterez. Au début, elle sera déserte et ennuyante, car très peu de Digimons y vivront. Alors, afin de convaincre les Digimons à retourner y vivre, vous et votre Digimon devrez les battre, les convaincre et les apprivoiser. Au fur et à mesure que vous vous ferez des amis, ils ouvriront des boutiques où vous pourrez obtenir des objets utiles et la ville deviendra florissante.



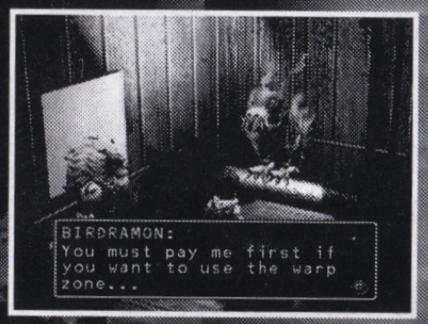
BOUTIQUES

GARDIEN D'OBJETS (ITEM KEEPER)



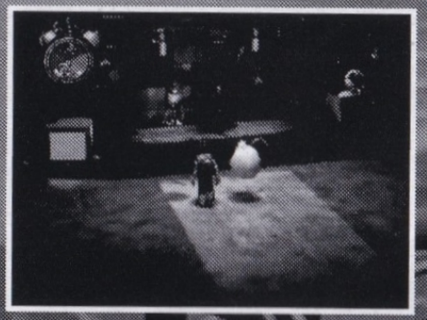
C'est la boutique qu'Agumon a ouvert lorsque la ville s'est agrandie. Vous pourrez y laisser les objets que vous ne pouvez pas emporter avec vous.

L'OURDISSEUR (WARP SHOP)



C'est une boutique utile qui vous transporte n'importe où dans le monde Digimon en un instant. Vous pouvez commencer sans problème votre prochaine aventure.

BOUTIQUE D'OBJETS (ITEM SHOP)

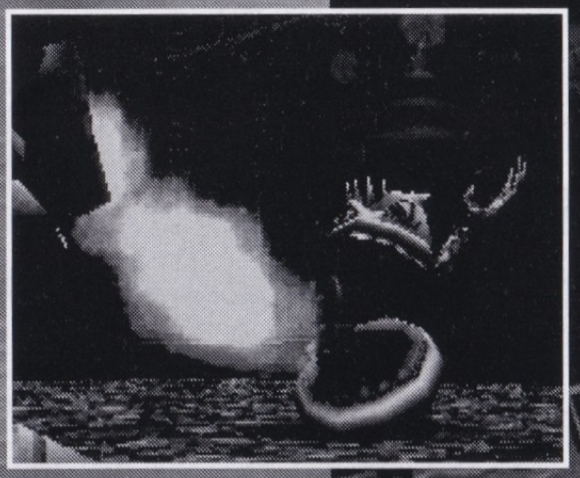


Vous pourrez y acheter différents articles, y compris différents types de disquettes. Vous pouvez aussi vendre vos articles à cette boutique.

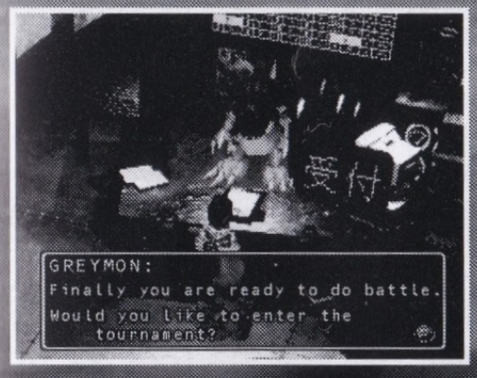
Au fur et à mesure que la ville se développera, d'autres boutiques s'ouvriront avec l'arrivée des Digimons qui retournent vivre à la ville. Faites un tour de temps en temps à la ville pour découvrir les nouvelles boutiques et services.

L'ARÈNE

Au fur et à mesure que la ville s'agrandit, plusieurs boutiques et services s'ouvrent. L'arène est un endroit très important. À cet endroit, votre Digimon pourra affronter un autre Digimon qui vient pour faire des tournois. L'importance et la fréquence de ces tournois augmenteront au même rythme que la ville se développe.



COMMENT PARTICIPER À UN TOURNOI



1. S'INSCRIRE À LA RÉCEPTION

Une fois inscrit, vous pouvez choisir un tournoi en vérifiant leur horaire. Les concurrents doivent se qualifier au type de tournois en répondant à certaines exigences, telles que son type de Digimon ou (voir p. 16) sa génération. Si le Digimon ne répond pas aux exigences, il ne peut pas participer au tournoi. L'inscription a lieu la veille ou le matin du tournoi.

2. PASSER PAR LA PORTE À L'HEURE DU TOURNOI

Une fois l'inscription terminée, vous entrez dans l'arène. Pour se battre, le Digimon doit franchir la porte des concurrents. Ne soyez pas en retard, sinon vous ne pourrez pas participer au tournoi.

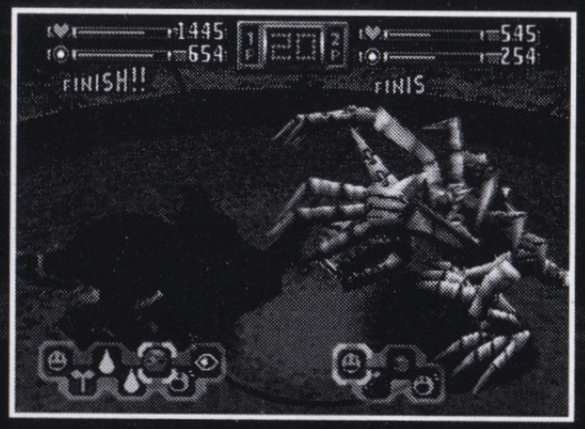
ATTENTION !

1. Si votre Digimon évolue entre le moment de son inscription et le début d'un tournoi, il ne pourra pas participer au tournoi.
2. Si la partie se termine à l'égalité, votre Digimon sera déclaré perdant.

BATAILLE COMPÉTITIVE

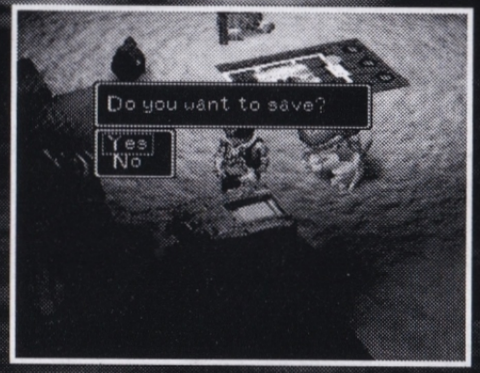
BATAILLE AMICALE

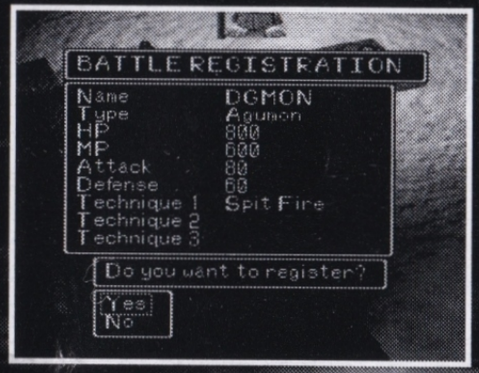
Vous pouvez vous battre contre le Digimon d'un ami qui est enregistré sur la carte mémoire. Vous n'avez qu'à utiliser les données en mémoire pour que votre Digimon se battre contre celui de votre ami.



COMMENT ENREGISTRER LES DONNÉES DE VOTRE DIGIMON POUR DES BATAILLES COMPÉTITIVES

Afin d'utiliser la carte mémoire pour les batailles compétitives, vous devez tout d'abord enregistrer (save) votre Digimon. Vous pouvez l'enregistrer en utilisant la machine de sauvegarde (save machine) à la maison de Jijimon. Toutefois, vous ne pouvez pas enregistrer un Digimon en formation.





MODE DE BATAILLE

BATAILLE SIMPLE

C'est un combat entre deux adversaires. Les joueurs utilisent les Contrôleurs 1 et 2 pour donner des ordres à leur Digimon.

BATAILLE EN ÉQUIPE

C'est un combat entre des équipes de trois ou cinq adversaires. Un Digimon se bat à la fois.

DÉROULEMENT D'UNE BATAILLE COMPÉTITIVE À L'AIDE DE LA CARTE MÉMOIRE

1. TÉLÉCHARGEMENT DE LA CARTE MÉMOIRE
Insérez la carte mémoire contenant les données sur le Digimon à rencontrer, puis téléchargez les données.

2. SÉLECTION DU MODE DE BATAILLE
Sélectionnez un mode de bataille, il y en a trois : bataille simple, 3 contre 3 et 5 contre 5.

3. SÉLECTION D'UN SCÉNARIO
Sélectionnez un scénario pour la partie.

4. SÉLECTION D'UN DIGIMON
Parmi les Digimons enregistrés, sélectionnez et confirmez le Digimon que vous voulez utiliser pour la partie. Une fois la sélection faite, les deux joueurs doivent appuyer sur START pour commencer.

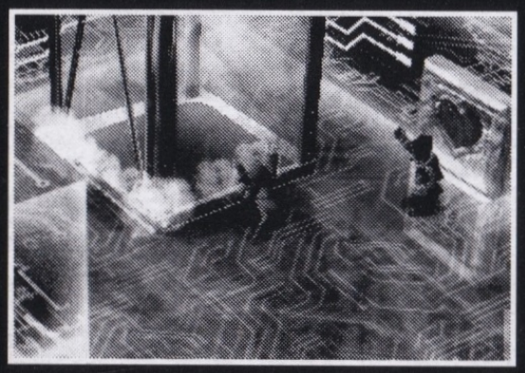
5. DÉBUT DE LA BATAILLE !
Un combat compétitif est similaire à un tournoi d'une arène, que l'on joue lors d'une partie régulière. Les joueurs donnent des ordres à leur Digimon à l'aide du contrôleur (voir les pages 2 et 3).

6. VICTOIRE OU DÉFAITE
Les résultats sont affichés à l'écran. Lorsque le temps est écoulé, le Digimon qui a causé le plus de dommages gagne. Dans le cas des équipes, l'équipe qui compte le plus de victorieux gagne. Qu'ils gagnent ou qu'ils perdent, les habiletés des joueurs ne changeront pas.

POUR ÉLEVER VOTRE DIGIMON

ENTRAÎNEMENT

Au début, l'entraînement aura lieu au gym vert; mais par la suite, il se déroulera à d'autres endroits et les effets seront différents.



BATAILLE COMPÉTITIVE À L'AIDE D'UNE CARTE MÉMOIRE

En tout temps, vous pouvez enregistrer les données d'une bataille compétitive. Lorsque vous élevez un Digimon puissant, faites souvent des sauvegardes.

DIGIVOLUTION D'UN DIGIMON

Le Digimon peut se digivolver différemment, selon la manière dont vous l'avez élever. Prenons par exemple, Agumon, vos soins vont influencer sa digivolution.

EXEMPLE DE LA DIGIVOLUTION D'AGUMON :

Greymon : pour qu'Agumon se transforme en Greymon, il doit recevoir un mode de vie planifié régulièrement ainsi que des paramètres élevés !

Meramon : si Agumon a un corps dense, une forte puissance offensive et un mode de vie non routinier, il se transformera en Meramon.

Monochromon : Agumon doit être bien bâti et avoir beaucoup de HP, ainsi qu'une bonne défensive et un niveau d'intelligence élevé pour qu'il se transforme en Monochromon.

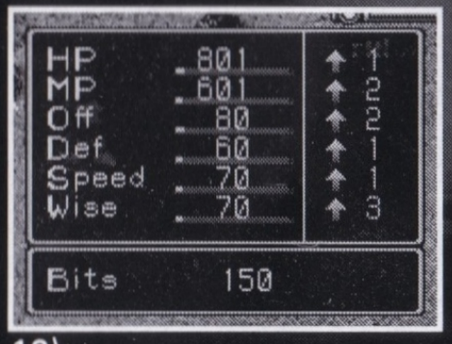
DIGIVOLUTION SPÉCIALE

Tandis que la digivolution du Digimon se fait en fonction des soins apportés, lorsque certaines conditions sont remplies, le Digimon peut devenir un mutant. Il s'agit d'une évolution spéciale qui ne correspond pas à une période ou tableau de digivolution normale. Après la mutation, vous pouvez toutefois faire évoluer votre Digimon d'une manière régulière.

CONSEILS POUR LES BATAILLES

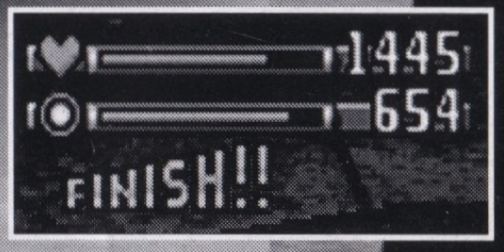
LES PARAMÈTRES PEUVENT AUGMENTER À LA SUITE D'UNE BATAILLE

Après avoir gagné un combat, votre Digimon grandira un peu, même si ce n'est pas aussi significatif qu'à la suite d'une session d'entraînement. (voir p. 10)



UTILISEZ ASTUCIEUSEMENT UNE TECHNIQUE POUR DÉJOUER L'ADVERSAIRE

Lorsque le niveau Finish Gauge est plein, votre Digimon sera capable d'utiliser sa technique pour terminer (Finishing Technique) (voir p. 14, 15), si vous appuyez sur le bouton ▢. Appuyez rapidement sur les boutons L1 et R1, un après l'autre, tandis que votre Digimon s'allume. Ceci augmentera sa puissance. Étant donné qu'il n'y a aucune défense contre une technique pour terminer, si vous l'utilisez avec succès, vous pouvez gagner même si vous étiez en arrière !



ÉVALUEZ LA SPÉCIALITÉ DE L'ADVERSAIRE ET UTILISEZ LES TECHNIQUES EN CONSÉQUENCE !

Chaque Digimon a certaines spécialités (voir p. 16) qui le rendent fort à l'aide de certaines techniques, tandis qu'il s'affaiblit avec d'autres techniques (voir p. 11, 15). Il peut aussi mieux se défendre contre certaines techniques. Il est préférable de définir les techniques de votre Digimon en fonction de celles dont l'adversaire a de la difficulté à se défendre !

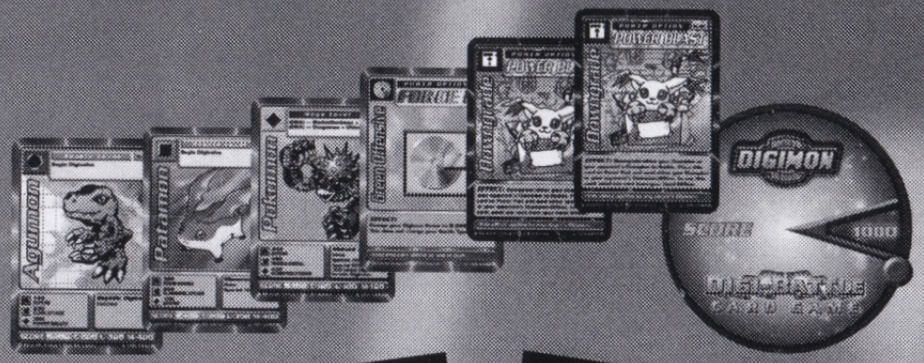
CONSULTEZ LE SITE WEB DIGIMON !

Ce site Web a été conçu par Bandai pour ceux qui s'intéressent aux Digimons. Vous y trouverez les nouveautés au sujet des Digimons et communiquez avec d'autres amateurs des Digimons. Venez nous visiter !

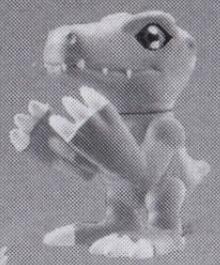
www.digimon.com

DIGITAL MONSTERS

DIGIMON™



Collectionnez-les tous !



Agumon

Patamon

Angemon

MetalGreymon

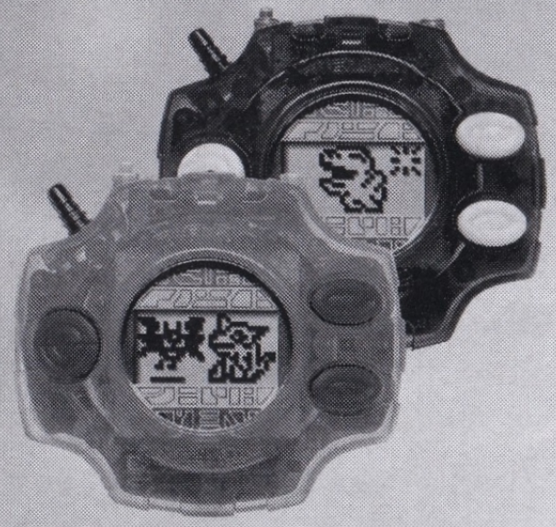
Gabumon

Sélection 3930 **Figurines articulées Digimon 2,5 po**

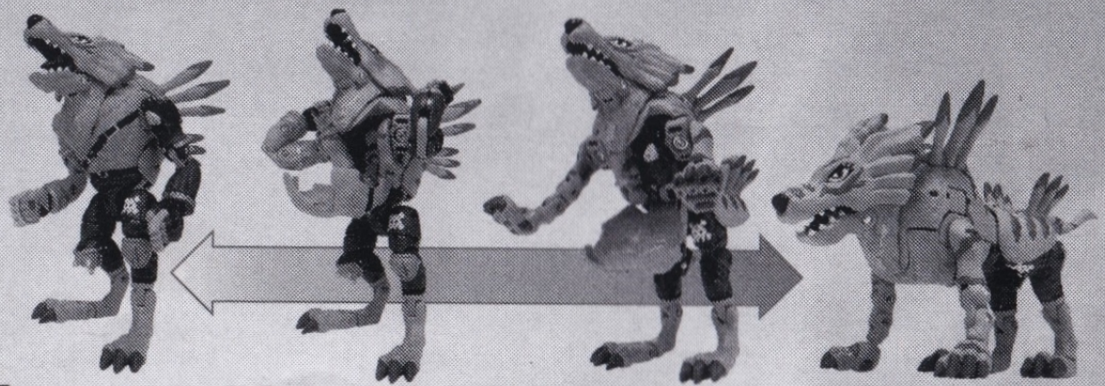
Sélection 5520 **Jeu de cartes Digi-bataille**

Venez nous visiter au :

www.digimon.com



Sélection 3995 **Digivice interactif**



Garurumon — *Digivolving Garurumon!* — WereGarurumon

Sélection 3980 **Figurines articulées Digivolve 5 po**

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS
Bandai America Incorporated (Bandai) garantit à l'acheteur initial cette trousse de jeu (à l'exclusion des accessoires) de tout défaut matériel et de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si un défaut couvert par cette garantie survient pendant cette période de 90 jours, Bandai s'engage à réparer ou à remplacer cette trousse de jeu, sans frais.

Pour avoir droit à ce service garanti
1. NE PAS retourner le jeu défectueux au détaillant.
2. Aviser le Service à la clientèle de Bandai du problème qui nécessite le service garanti en composant le : 1 (714) 816-9500, entre 9 h et 17 h, heure normale du Pacifique, du lundi au vendredi.
3. Si le technicien de Bandai ne peut résoudre le problème par téléphone, il vous donnera un numéro d'autorisation de retour. Notez bien ce numéro sur l'emballage externe de votre trousse de jeu et retournez le en port payé, à vos risques de dommages, en y incluant votre facture ou une preuve d'achat similaire, pendant la période de 90 jours couverte par la garantie, à cette adresse :

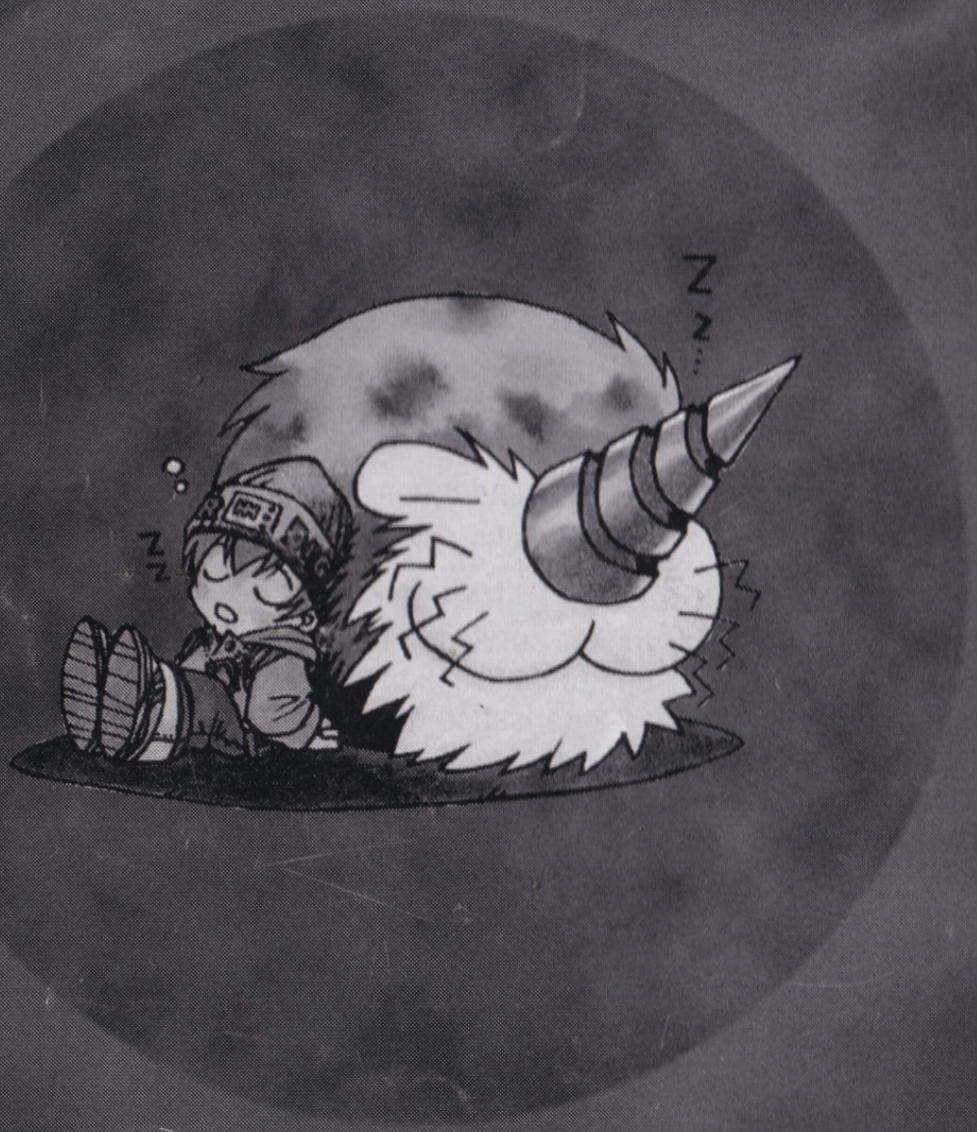
   Bandai America Incorporated
   Consumer Service Departement
   5551 Katella Avenue
   Cypress CA. USA 90630

Cette garantie est nulle si la trousse de jeu est endommagée en raison de négligence, d'accident, d'usage abusif, de modification, d'altération ou de tout autre cause non reliée à un défaut matériel ou de fabrication.

RÉPARATIONS APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE
Si après la période de 90 jours, un problème survient à la trousse de jeu, vous pouvez communiquer auprès de notre service à la clientèle au même numéro de téléphone. Si le technicien ne peut résoudre le problème au téléphone, il peut vous donner un numéro d'autorisation de retour. Vous pouvez inscrire ce numéro sur la boîte de la trousse de jeu et la retourner en port payé, en y incluant un chèque ou un mandat au montant de 10,00 $ à l'ordre de Bandai America Incorporated. Selon les modalités décrites plus haut, Bandai la réparera ou la remplacera avec une trousse de jeu nouvelle ou réparée. Si aucune trousse de jeu de rechange n'est disponible, votre trousse de jeu défectueuse vous sera retournée avec un remboursement du 10 $.

RESTRICTIONS DE LA GARANTIE :
TOUTE GARANTIE IMPLICITE APPLICABLE, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET CETTE CONVENANCE POUR UNE FONCTION PRÉCISE, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE 90 JOURS SUIVANT LA DATE DE L'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX MODALITÉS MENTIONNÉES PLUS HAUT. DANS AUCUN CAS, BANDAI NE SERA TENUE RESPONSABLE DES CONSÉQUENCES OU DES DOMMAGES ACCIDENTELS RÉSULTANT D'UN BRIS DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.

Les provisions de cette garantie sont valides aux États-Unis seulement. Certains états ne permettent pas de restrictions quant à la durée d'une garantie implicite ou d'exclusions de conséquences ou de dommages accidentels, les présentes restrictions et exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas. La présente garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez avoir d'autres droits propres à votre état.



© 1997 Bandai Co. Ltd Program © 1999 Bandai Co., Ltd.
Distribué par Bandai America Inc. 5551 Katella Avenue, Cypress, California 90630.
Tout droit réservé. DIGIMON, DIGITAL MONSTERS et tous les logos, noms, personnages et ressemblances sont la propriété de Bandai.

Art. 8858

Usage sur une console de jeu PlayStation autorisé par Sony Computer Entertainment America. PlayStation et les logos PlayStation sont des marques de commerce déposées de Sony Computer Entertainement Inc. L'icône de classification est une marque de commerce déposée de Interactive Digital Software Association. Sauf autorisation, la duplication, la location, le prêt, l'utilisation de ce jeu pour exécution publique et radiodiffusion sont interdits. Fabriqué aux É-U. CE LOGICIEL EST COMPATIBLE AVEC LES CONSOLES DE JEU PLAYSTATION RÉPONDANT AUX NORMES NTSC UC, BREVET EN INSTANCE AUX É-U ET À L'ÉTRANGER.